


# Competencias básicas



Competencia  
en cultura científica,  
tecnológica y de la salud



Competencia  
en comunicación  
lingüística



Competencia  
matemática



Competencia social  
y ciudadana

## Material didáctico

### Educación Primaria

EUSKO JAURLARITZA



GOBIERNO VASCO

HEZKUNTZA, UNIBERTSITATE  
ETA IKERKETA SAILA

DEPARTAMENTO DE EDUCACIÓN,  
UNIVERSIDADES E INVESTIGACIÓN

# VAMOS A HACER UN CÓMIC



**LENGUA CASTELLANA Y LITERATURA**  
4º curso de Educación Primaria

**VAMOS A HACER UN CÓMIC**

**Áreas implicadas:** Lengua Castellana y Literatura, Educación Artística

**Tema:** Los textos narrativos, en concreto el cómic

**Nivel:** 2º de Educación Primaria

**Nº de sesiones:** 10

**Contextualización de la propuesta:**

Contar hechos es una de las actividades en las que se basa la comunicación lingüística. Los relatos forman parte de la mayor parte de los contextos socioculturales en los que se desenvuelven las personas. Además, los relatos mixtos que combinan textos e imágenes (cómic, series, películas...) tienen cada día mayor presencia en la vida del alumnado.

Por ello, es necesario desarrollar habilidades específicas para la comprensión de estos géneros textuales que mezclan códigos diferentes.

Los alumnos y alumnas van a realizar una exposición de cómics para colocarlos en la biblioteca del centro, para publicarlos en el periódico del colegio, para colgarlos en la web del centro...

**Competencias básicas trabajadas:**

- ✓ Comunicación lingüística: todas las actividades.
- ✓ Cultural y artística: actividades 1, 3, 4, 5, 7, 8, 9, 10, 11
- ✓ Aprender a aprender: actividades 2, 3, 7, 12 y 13
- ✓ Tratamiento de la información y competencia digital: actividades 8, 11
- ✓ Social y ciudadana: todas las actividades.
- ✓ Cultura en autonomía e iniciativa personal: actividad 2, 8, 9, 10

**Objetivos didácticos:**

- ✓ Reconocer la diversidad de los textos narrativos
- ✓ Conocer las características básicas de un cómic
- ✓ Sintetizar el contenido de textos narrativos
- ✓ Elaborar un cómic según las convenciones del género
- ✓ Colaborar de manera eficaz en la realización de las actividades

**Contenidos:**

- ✓ Lectura de textos narrativos diversos
- ✓ Elaboración de resúmenes adecuados
- ✓ Comparación y análisis de textos narrativos
- ✓ Transformación de textos narrativos escritos a visuales
- ✓ Planificación de los elementos narrativos de un cómic
- ✓ Planificación de los elementos gráficos de un cómic
- ✓ Elaboración de un cómic
- ✓ Utilización eficaz de las TIC para la elaboración del cómic

- ✓ Utilización de estrategias para la reflexión sobre el propio aprendizaje
- ✓ Características básicas del cómic
- ✓ Participación activa en el trabajo en grupo
- ✓ Actitud positiva ante la revisión del trabajo realizado

### Secuencia de Actividades:

- a) Planificación
  - 1. Motivación hacia el tema. Discusión sobre los diferentes tipos de historias.
  - 2. Reflexión sobre el proyecto.
- b) Realización
  - 3. Comparación y análisis entre un cuento y un cómic. Elaboración de definición del cómic.
  - 4. Trabajo con elementos específicos del cómic: los bocadillos.
  - 5. Trabajo con elementos específicos del cómic: las metáforas visuales. Lectura de cómics.
  - 6. Trabajo de comprensión textual. Elaboración de resúmenes.
  - 7. Lectura comprensiva de un texto narrativo. Transformación del contenido en imágenes. Coevaluación.
  - 8. Planificación del contenido del cómic. Selección de los elementos narrativos más importantes.
  - 9. Trabajo sobre los elementos gráficos del cómic. Transposición del contenido narrativo a imágenes.
  - 10. Trabajo sobre los elementos gráficos del cómic. Planificación de los diálogos.
  - 11. Elaboración del cómic.
  - 12. Revisión del cómic. Coevaluación del mismo. Reescritura del mismo.
- c) Aplicación
  - 13. Dar a conocer el trabajo realizado. Evaluación del proceso

### Evaluación

#### Indicadores:

- 1. Reconoce textos narrativos diversos
- 2. Reconoce y utiliza en su producción los rasgos básicos de un cómic
- 3. Sintetiza los elementos básicos de una narración
- 4. Narra una historia completa a través de un cómic
- 5. Utiliza de manera adecuada bocadillos y metáforas visuales en su cómic
- 6. Escoge y realiza imágenes adecuadas a la historia narrada
- 7. Revisa los textos propios y ajenos de manera razonada
- 8. Participa de manera activa en el trabajo en grupo.

#### Instrumentos

- ✓ En la secuencia de actividades:
  - ✓ Evaluación inicial: actividades 1 y 3
  - ✓ Evaluación procesual: actividad 7
  - ✓ Evaluación procesual: actividad 12
  - ✓ Evaluación procesual: actividad 13
  
- ✓ Cualquier otro que determine el profesorado:  
Evaluación final: prueba y revisión de actividades.

## VAMOS A HACER UN CÓMIC

### 1ª ACTIVIDAD

Nuestras vidas están llenas de historias; algunas nos suceden a nosotros, somos sus protagonistas, otras les pasan a otras personas; unas veces, las historias han sucedido de verdad; otras veces, son inventadas. Pero siempre podemos contarlas, escucharlas, leerlas o escribirlas. Pueden ser de muchos tipos, por ejemplo:

☀ *las historias que nos contamos entre los amigos*



☀ *los cuentos que nos leían cuando éramos pequeños*



☀ *las de los libros que cogemos en la biblioteca*



☀ *las noticias que aparecen en los periódicos*



☀ *las series de televisión*



☀ *las películas que vemos en el cine...*



¿Recuerdas alguna de estas historias? Vamos a hacer un esfuerzo para completar esta lista entre todos.



Historias que hemos visto:

Historias que hemos oído:


Historias que hemos leído:

Seguro que podéis recordar historias diferentes, cómo se llaman y dónde las habéis escuchado, leído o visto

## 2ª ACTIVIDAD

¿Habéis visto cuántas maneras hay de contar una historia? Entre todos habéis reunido una gran cantidad de historias diferentes por lo que habéis comprobado que se pueden contar historias de mil maneras.

En esta secuencia de trabajo nos vamos a centrar en una de ellas, el CÓMIC. Vamos a preparar una EXPOSICIÓN de CÓMICS que vais a hacer vosotros mismos para lo cual tenemos que conocer los rasgos de este género textual y aprender cómo se elaboran. ¿Nos animamos?

 Pero primero, vamos a pensar un poco en este nuevo trabajo. Intentad responder, de manera individual, a estas preguntas.

- ✦ *¿Crees que te gustará el proyecto que vas a hacer? ¿Por qué?*
- ✦ *¿Qué crees que vas a aprender?*
- ✦ *¿Cuál de las habilidades que tienes crees que utilizarás más: leer, escribir, discutir...?*
- ✦ *¿En qué piensas que encontrarás alguna dificultad?*
- ✦ *¿Qué podrás hacer para superarla?*
- ✦ *¿A quién pedirás ayuda?*

Escribe aquí tus reflexiones:




---



---



---



---

Firma

### 3ª ACTIVIDAD

Como ya hemos visto que hay muchos tipos de historias, nuestro primer trabajo será buscar semejanzas y diferencias entre algunas de ellas para saber así con más claridad cómo son los cómics.

Después de leer con atención las dos narraciones siguientes y rellenad por parejas la plantilla de comparación. Al terminar, pondremos en común lo que ha escrito cada pareja.

#### TEXTO 1

##### LAS COSAS DE CASA

Érase una vez una niña que vivía con sus padres y su mascota. Un día al salir de casa, cerraron la puerta de la calle y la televisión empezó a hablarle a las estanterías del salón.

"Qué aburrimiento, a mí me tienen todo el día encendida"- dijo la televisión.

"Pues tú no te quejes" -dijo la estantería- "a mí me tienen llena de libros y nunca me quitan el peso de encima".

"Pues anda que a mí" -dijo el sofá- "yo tengo que estar aguantando su peso y sus brazos".

"Yo, que soy una mantita, tengo todo el día al perro encima".

"Y nosotros" -dijeron las cintas de vídeo- "tenemos que estar siempre una encima de la otra".

"Pues yo" -dijo la estantería de la televisión- "tengo que estar soportando a la señora televisión que siempre se calienta y hace mucho ruido".

El frigorífico dijo- "yo tengo que estar abriendo y cerrando todo el día la puerta y se me escapa el frío".

En fin, nadie estaba contento con su papel en la casa. Así que decidieron cambiar sus puestos, el sofá quería ser la nevera y se puso encima toda la comida; las tres estanterías de libros querían ser cada una un sofá y se tumbaron en el suelo; la estantería de la televisión quería ser la cama del perro; la televisión quería ser la estantería de los libros y se puso todos los libros encima; las cintas de vídeo se metieron en la nevera y la manta del perro que quería ser cuadro se puso en la pared.

Cuando llegó la familia a su casa se encontraron todo patas arriba y se pusieron a chillar: "¡Qué escándalo es este!, ¡quién ha hecho todo esto?"

La familia salió horrorizada de la casa y llamaron por teléfono desde una cabina a la policía. Cuando llegó la policía y entraron a la casa, se encontraron todos los muebles en su sitio. La policía regañó a la familia diciendo : "la policía no tiene



tiempo para bromitas". La familia se quedó alucinada.

Al día siguiente, pasó exactamente igual, todos los muebles de la casa habían cambiado de sitio y su trabajo era otro.

Al tercer día, cuando se iban a ir, la madre fue la última en salir. Cerró la puerta de un portazo y se quedó dentro de la casa. Vio como los muebles se ponían a hablar, pero antes de que pudieran moverse de su sitio, dijo: "quietos, que nadie se mueva". Los muebles se quedaron asombrados, los habían pillado.

"Quiero hablar con vosotros un momento, antes de que hagáis el loco" -dijo la madre- "¿Por qué todos los días os cambiáis vuestros puestos?"

Contestaron los muebles- "Es un rollo estar haciendo todos los días lo mismo".

Pero la madre les dijo, "para eso estáis hechos".

"Pero vosotros nos tratáis muy mal" -dijeron los muebles- "así que no os haremos caso y todos los días estaremos haciendo lo mismo, hasta que aprendáis que a las cosas, por muy inútiles que sean, siempre tienen un corazón".

La madre les pidió perdón e hicieron un acuerdo : "Desde este momento el perro, mi hija, mi marido y yo os trataremos con cuidado y cariño".

Y así cuando los muebles vieron que no les trataban con indiferencia decidieron estar en paz y ser todos felices.

[http://pacomova.eresmas.net/paginas/C/las\\_cosas\\_de\\_casa.htm](http://pacomova.eresmas.net/paginas/C/las_cosas_de_casa.htm)

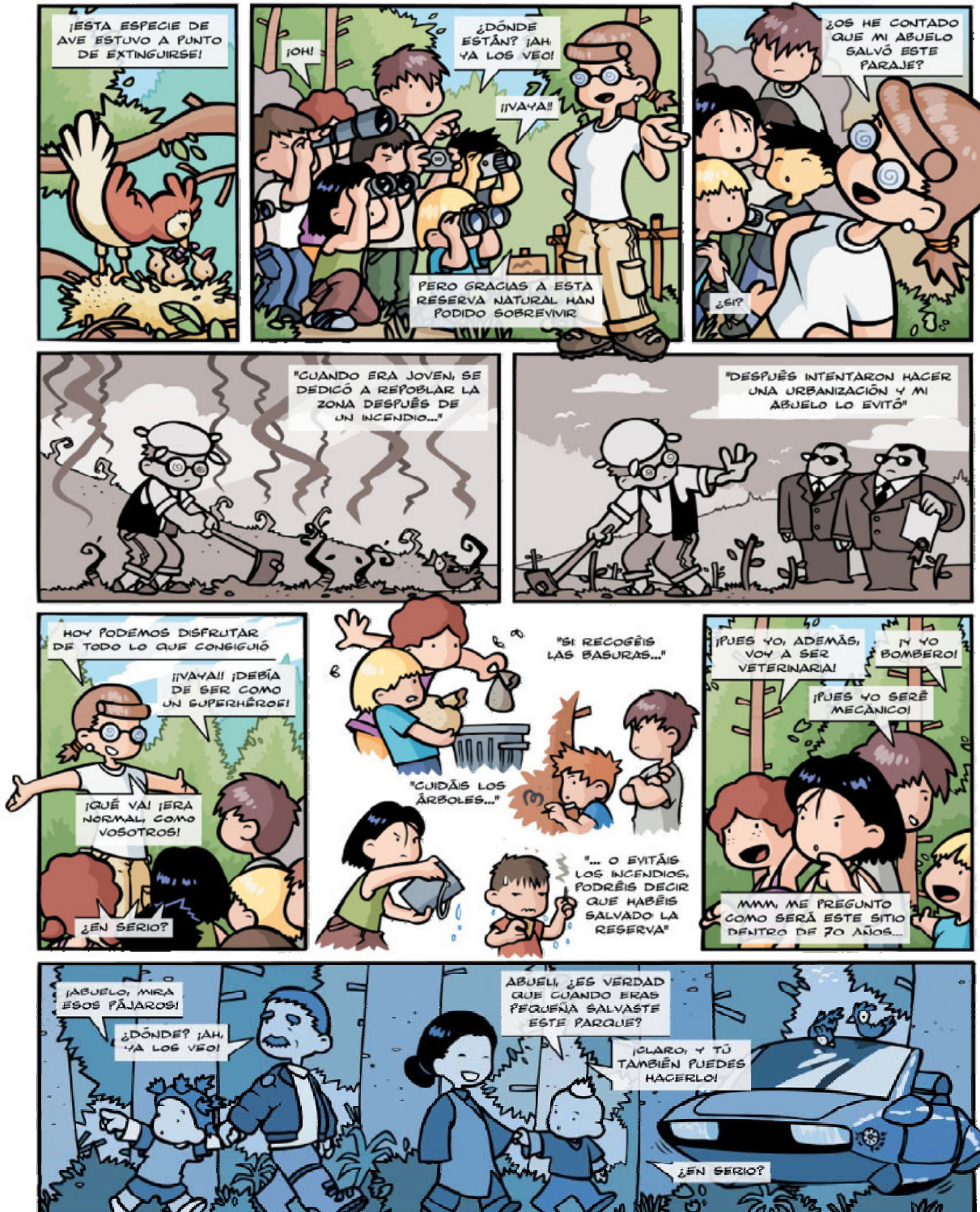


TEXTO 2

Comunidad de Madrid

# Las aventuras de Martina Derecho

© Gallego Bros



<http://www.micromadrid.es/>

PLANTILLA DE OBSERVACIÓN

CARACTERÍSTICA	CUENTO	CÓMIC
¿Cuál de los dos textos cuenta una historia?		
¿En cuál de los dos textos hay personajes?		
¿En cual de los dos textos hay un narrador que nos cuenta la historia?		
¿Cuál de los dos textos tiene más imágenes?		
¿En cuál de los dos textos tiene más importancia los diálogos?		
¿Cuál de los dos textos está organizado en párrafos?		
¿Cuál de los dos textos está dividido en cuadros o viñetas?		
¿Dónde se publican los cuentos? ¿Y los cómics?		

Recoged las características del cómic en el siguiente recuadro, y tendréis su definición. ¡Venga! Seguro que alguien ha escrito ya la primera característica. Tened en cuenta los resultados de la plantilla.

Un cómic es un texto que cuenta una historia .....

.....

.....

.....

.....

.....



## 4ª ACTIVIDAD

Ya sabéis cómo es un cómic. Ahora vais a conocer algunas características más.

¿Os habéis fijado en que cuando hablan los personajes sus palabras aparecen en una especie de globos? A estos elementos, se les llama **GLOBOS** o **BOCADILLO**.

El **BOCADILLO** está destinado a recoger el texto de los diálogos o el pensamiento de los personajes. Tiene muchas formas posibles y siempre apunta al personaje que habla o piensa.

Vais a leer estas "tiras" para buscar diferentes tipos de **BOCADILLOS**. Comentad, en parejas, qué significa y qué quiere decir cada uno de ellos y rellenad la ficha.



TEXTO 3



TEXTO 4



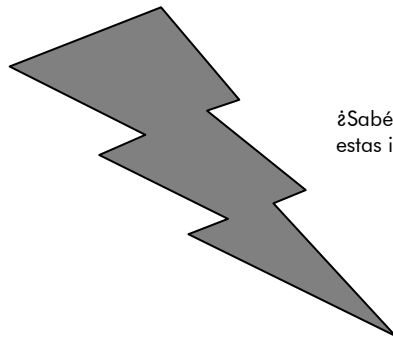


*Se utiliza para*

*Se utiliza para*

*Se utiliza para*

## 5ª ACTIVIDAD



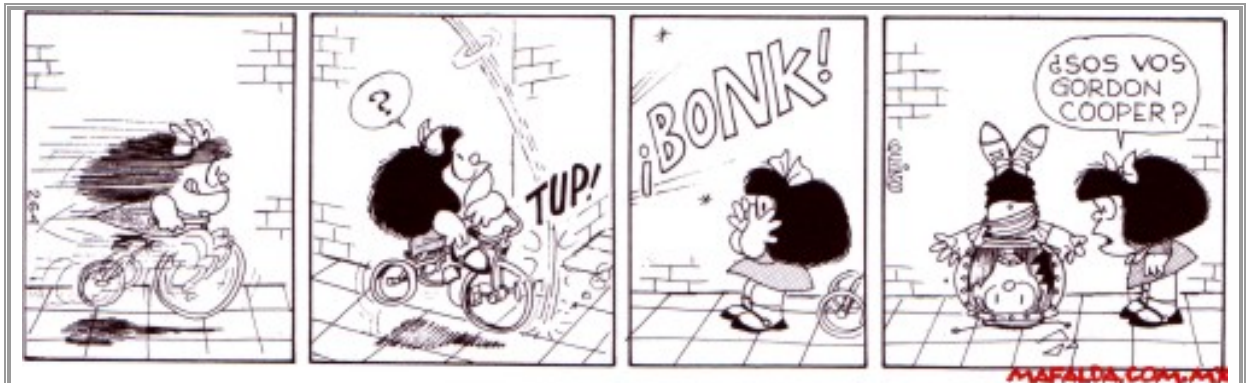
¿Sabéis qué pueden significar estas imágenes en un cómic?



Estos dibujos, que sirven para REPRESENTAR seres, acciones y objetos que nos rodean, son símbolos gráficos que se repiten, con el mismo significado, en muchos cómics. Se llaman METÁFORAS VISUALES. Aunque el nombre es complicado, vais a entender en seguida de que se trata.

¿Conocéis alguno? Para empezar, vais a trabajar de tres en tres buscando todas las metáforas visuales de estas viñetas. Debéis explicar qué significa cada una de ellas. Al terminar, pondremos en común los resultados de todos los grupos.

TEXTO 5



Hemos encontrado estas METÁFORAS VISUALES:

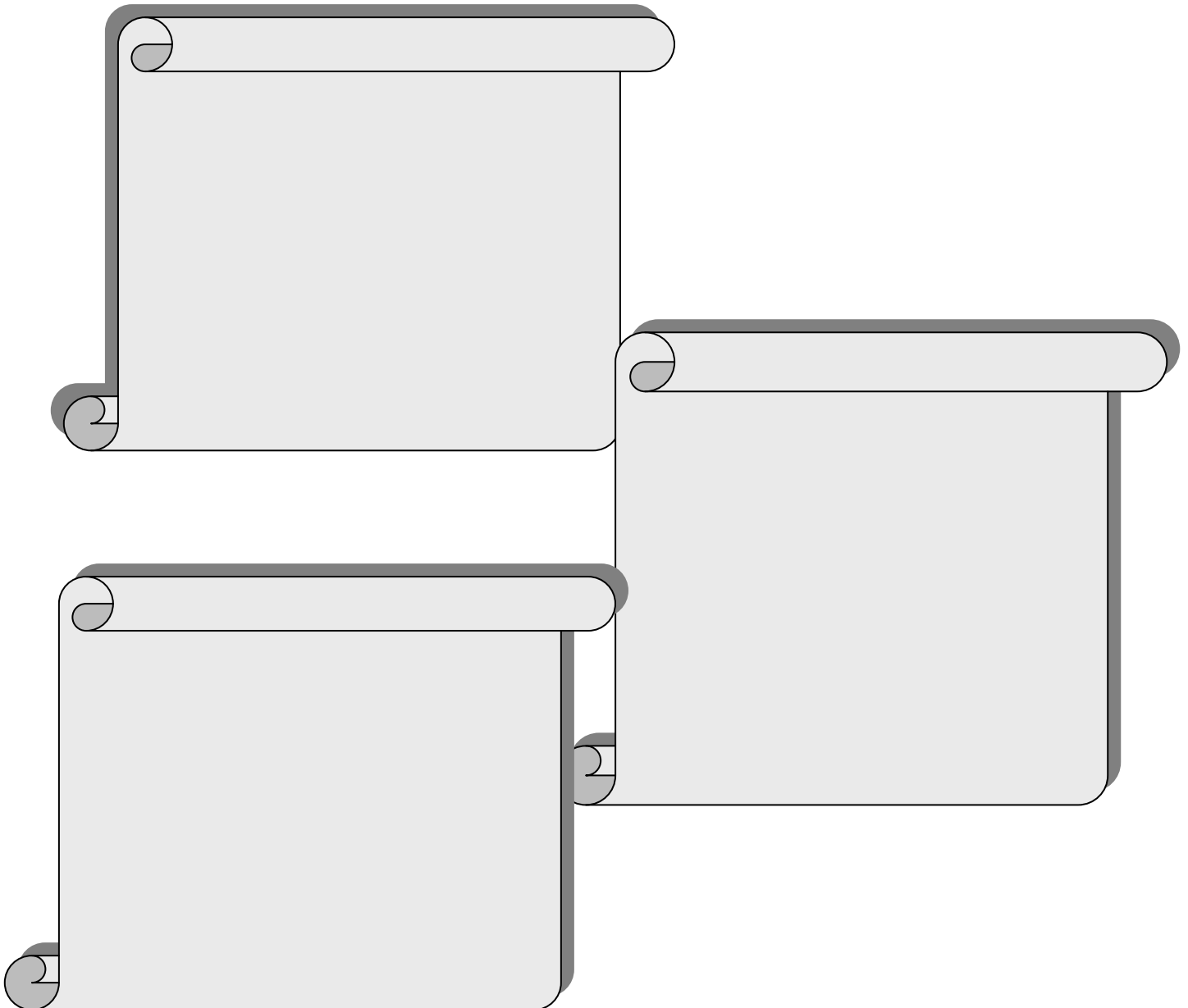
- 👍
- 👍
- 👍
- 👍
- 👍
- 👍

## 6ª ACTIVIDAD



No podéis olvidar que los cómics son HISTORIAS, así que para hacer un buen cómic hay que tener algo que contar.

Vamos a trabajar con este aspecto de los cómics. Leed los textos 2, 3 y el texto 5 (la primera tira) y resumid, en parejas, y en pocas líneas la historia que nos cuenta cada uno de ellos.



## 7ª ACTIVIDAD



Cuando se tiene una buena historia hay que pensar en cómo se podría contar con imágenes. Vais a hacer un primer ejercicio utilizando parte del texto 1. Debéis explicar cómo contarías esa parte de la historia en TRES viñetas:

- ☀ Dividid el texto en tres partes, una para cada viñeta.
- ☀ Explicad individualmente, describiéndolas lo más claramente posible, las imágenes que dibujaríais.
- ☀ Al terminar, intercambiad vuestras descripciones con otro compañero o compañera y haced comentarios al trabajo que ha realizado.
- ☀ Después, llegad a un acuerdo sumando ideas de los dos.
- ☀ Al final, pondremos en común las conclusiones de toda la clase.

## TEXTO 6

## LAS COSAS DE CASA

Érase una vez una niña que vivía con sus padres y su mascota. Un día al salir de casa, cerraron la puerta de la calle y la televisión empezó a hablarle a las estanterías del salón.

"Qué aburrimiento, a mí me tienen todo el día encendida" - dijo la televisión.

"Pues tú no te quejes" -dijo la estantería- "a mí me tienen llena de libros y nunca me quitan el peso de encima".

"Pues anda que a mí" -dijo el sofá- "yo tengo que estar aguantando su peso y sus brazos".

"Yo, que soy una mantita, tengo todo el día al perro encima".

"Y nosotros" -dijeron las cintas de vídeo- "tenemos que estar siempre una encima de la otra".

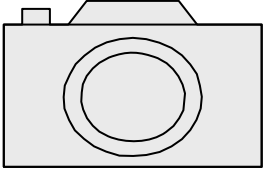
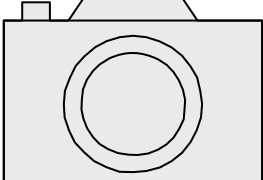
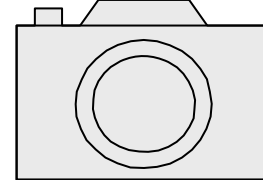
"Pues yo" -dijo la estantería de la televisión- "tengo que estar soportando a la señora televisión que siempre se calienta y hace mucho ruido".

El frigorífico dijo- "yo tengo que estar abriendo y cerrando todo el día la puerta y se me escapa el frío".

En fin, nadie estaba contento con su papel en la casa. Así que decidieron cambiar sus puestos, el sofá quería ser la nevera y se puso encima toda la comida; las tres estanterías de libros querían ser cada una un sofá y se tumbaron en el suelo; la estantería de la televisión quería ser la cama del perro; la televisión quería ser la estantería de los libros y se puso todos los libros encima; las cintas de vídeo se metieron en la nevera y la manta del perro que quería ser cuadro se puso en la pared...

<http://pacomova.eresmas.net/paginas/C/las cosas de casa.htm>



<p>¿Cómo he dividido el texto?</p>	<p>1º</p> <p>2º</p> <p>3º</p>
<p>¿Qué dibujaría?</p>	
	
<p>1ª VIÑETA</p>	
	
<p>2ª VIÑETA</p>	
	
<p>3ª VIÑETA</p>	

### HOJA DE EVALUACIÓN

	COMENTARIOS
<p>¿Tu compañero ha dividido el texto igual que tú?</p>	
<p>¿Los dibujos de tu compañera se parecen a los tuyos?</p>	

<p>¿Hay algún aspecto importante de la historia que haya olvidado?</p> <p>¿Con los dibujos que ha elegido se entiende lo que pasa en el texto?</p>	
--	--

## 8ª ACTIVIDAD



Ha llegado el momento de empezar a confeccionar vuestro cómic. El primer paso es encontrar una historia que sirva de base para el mismo. Podéis optar por inventarla vosotros mismos, contar algo que os haya sucedido o adaptar un cuento que os guste.

En este caso, podéis buscar en la biblioteca del Centro con la orientación de vuestra profesora o buscar en la red. Aquí tenéis una dirección de Internet en la que podéis encontrar muchos cuentos entre los que elegir:

<http://pacomova.eresmas.net/>

¿Ya habéis elegido qué vais a contar? Vais a trabajar en parejas y vuestra primera tarea es decidir. **cuáles van a ser los componentes básicos de vuestra historia.** Pensad, discutid, llegad a conclusiones, y escribidlas en esta tabla. Tened en cuenta que para contar la historia vais a usar sólo seis viñetas.

### HOJA DE PLANIFICACIÓN I

<p>¿QUÉ PASA? Resumid la historia</p>	
---------------------------------------	--

<p>¿QUIÉNES SON LOS PERSONAJES? Explicad cuáles son los más importantes, los protagonistas, y cuáles tienen menos importancia en la historia</p>	
<p>¿DÓNDE ESTÁN? Explicad en qué lugar o lugares sucede la acción</p>	
<p>¿CUÁNDO PASA? Explicad cuándo suceden los hechos, y cuánto dura la acción desde que empieza hasta que termina.</p>	

## 9ª ACTIVIDAD



El siguiente paso del proceso es una actividad que ya habéis hecho: **transformar las palabras en IMÁGENES**. Vuestro cómic tendrá un máximo de seis viñetas por lo que tenéis que hacer las siguientes

tareas:

- ☀ Dividir el contenido de la historia en seis partes
- ☀ Explicar con qué dibujo vais a representar cada parte
- ☀ Debéis tener claro:
  - ✓ Quién aparecerá
  - ✓ Qué postura tendrá,
  - ✓ Qué estará haciendo
  - ✓ Dónde lo situaréis...
  - ✓ Qué va a decir...

Reflejad vuestras decisiones en la hoja de planificación II

HOJA DE PLANIFICACIÓN II

VIÑETA	HISTORIA Y DIBUJO
1º	
2º	
3º	
4ª	
5ª	
6ª	

## 10ª ACTIVIDAD




Vais a seguir adelante en vuestro proceso de elaboración. Os toca decidir los **diálogos** y **bocadillos** que escribiréis y las **metáforas visuales** que vais a utilizar.

### HOJA DE PLANIFICACIÓN III

VIÑETA	METÁFORA VISUAL	TEXTO
1º		¿Quién habla y qué dice?  ¿Cómo es el bocadillo?
2º		¿Quién habla y qué dice?  ¿Cómo es el bocadillo?
3º		¿Quién habla y qué dice?  ¿Cómo es el bocadillo?
4ª		¿Quién habla y qué dice?  ¿Cómo es el bocadillo?
5ª		¿Quién habla y qué dice?  ¿Cómo es el bocadillo?
6ª		¿Quién habla y qué dice?  ¿Cómo es el bocadillo?

--	--	--

## 11º ACTIVIDAD

 Llegó el momento. Habéis pensado, habéis reflexionado y habéis tomado las decisiones necesarias. Hay que pasar a la acción y realizar vuestro cómic. ¡Ánimo!

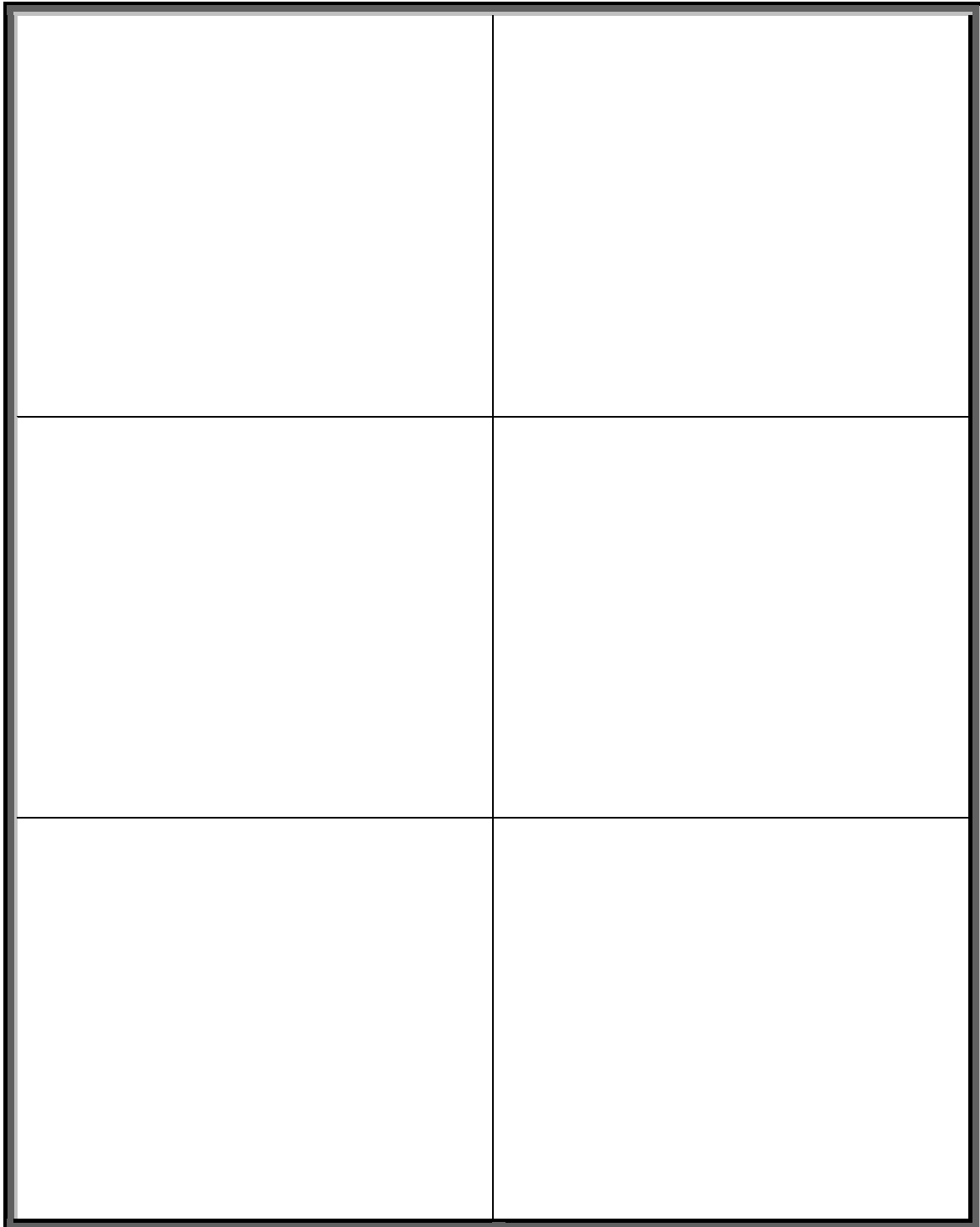
Sólo os queda decidir si vais a hacer el cómic de manera manual porque os gusta dibujar o utilizando el ordenador:

- ✦ Si elegís la primera posibilidad, utilizad la plantilla siguiente para dibujar y escribir el cómic. No olvidéis ponerle título y vuestro nombre.
- ✦ Si elegís la segunda opción, utilizad esta dirección, reflejando en el programa que os aparece todas las decisiones que habéis tomado. No olvidéis imprimirlo y escribir vuestro nombre.

<http://www.readwritethink.org/materials/comic/index.html>



PLANTILLA



## 12ª ACTIVIDAD

Antes de preparar la exposición, debéis revisar lo que habéis hecho. Para ello, os vais a intercambiar los cómics con otra pareja. Leedlos con atención y escribid todos los comentarios que creáis convenientes para que los autores los mejoren si es necesario.

### HOJA DE COEVALUACIÓN

	COMENTARIOS
¿Se entiende la historia que cuenta el cómic? ¿Por qué?	
¿Los personajes son adecuados para la historia? ¿Por qué?	
¿Hay diálogos? ¿Se entienden?	
¿Se usan bocadillos diferentes? ¿Son adecuados?	
¿Hay metáforas visuales? ¿Indican aspectos importantes de la historia?	
¿Las imágenes y dibujos son agradables?	
¿El título es adecuado?	



## 13ª ACTIVIDAD

¿Qué tal han quedado vuestros cómics? ¿Los enseñamos a toda la escuela? Vamos a prepararlos en cartulinas rígidas que se puedan poner en los pasillos. ¿Dónde queréis ponerlos? ¿En el pasillo? ¿En la biblioteca? ¿Los colgamos en la red? O... ¿Los ponemos en todos los sitios a la vez? ... Vosotros decidís.

Dedicad un último momento a recordar y valorar todo el trabajo que habéis hecho. Rellenad esta ficha de manera individual y después la comentaremos entre todo el grupo.

<p>☀ <i>¿Cómo te has sentido?</i></p>
<p>☀ <i>¿Qué has aprendido?</i></p>
<p>☀ <i>¿Te ha quedado alguna duda? ¿Cuál?</i></p>
<p>☀ <i>¿Cómo ha ido el trabajo en grupo?</i></p>
<p>☀ <i>¿Has participado en las decisiones?</i></p>
<p>☀ <i>¿Han sido adecuadas las decisiones?</i></p>
<p>☀ <i>¿Qué cambiaríais para mejorar?</i></p>
<p>☀</p>